



PLOUF

de Marc de Blanchard

Sortie // saison 2025-2026

**SPECTACLE MUSICAL
ET MAGIQUE**
À partir de 4 ans



L'ARMADA PRODUCTIONS

L'éveil artistique pour petits & grands

02 99 54 32 02 - www.armada-productions.com
Diffusion / Marine : marine.l@armada-productions.com

SOMMAIRE

| | | |
|------------------------------|-------|-------|
| Le projet | _____ | p. 3 |
| Note d'intention | _____ | p. 4 |
| À la croisée des disciplines | _____ | p. 5 |
| L'univers sonore | _____ | p. 6 |
| Interface musculaire | _____ | p. 7 |
| Scénographie | _____ | p. 11 |
| L'univers graphique | _____ | p. 12 |
| L'artiste | _____ | p. 13 |
| Calendrier | _____ | p. 14 |

Production :

L'Armada Productions

Nous recherchons actuellement des partenaires pour soutenir cette création.

L'ARMADA
PRODUCTIONS ●●●

L'éveil artistique pour petits & grands

« L'Armada est une association qui **développe l'imaginaire et la curiosité des enfants** et des adultes avec des spectacles de musique, des ateliers de création, des événements familiaux et une émission de radio. De quoi nourrir la créativité à tout âge ! »

LE PROJET

Après avoir traversé les espaces célestes avec *Allo Cosmos* et *La sieste cosmique*, Marc de Blanchard redescend sur terre et nous embarque dans une exploration aquatique : *Plouf*.

L'artiste pluridisciplinaire nous entraîne dans une plongée curieuse et poétique où l'on suit la vie d'un étonnant bernard-l'hermite.

Au fil de ses aventures, s'anime sur scène un univers joyeux et sensible, peuplé de crabes, de berniques, de crevettes et d'anémones.

En mêlant marionnettes et mapping vidéo, Marc de Blanchard donne vie sous nos yeux à ce monde marin fantasmé, tout en nous berçant de **ses compositions électroniques inspirées du bouillonnement aquatique**. Avec des morceaux cinématiques, aux sonorités mystérieuses et oniriques, parfois planants ou festifs.

Avec *Plouf*, Marc de Blanchard nous fait ressentir l'émerveillement qu'un enfant peut trouver dans l'observation des mares d'eau dans les rochers.



Croquis de Marc de Blanchard

NOTE D'INTENTION

« Pour cette nouvelle création, je souhaite explorer l'univers de la mer. Plus précisément, les mares résiduelles qui restent bloquées dans les rochers sur la plage, à marée basse. Cet univers me fascine depuis l'enfance, je ne suis pas un marin, mais un breton des terres, et j'ai un rapport à la mer assez ambigu (comme la plupart des gens finalement) : à la fois attiré et effrayé par ce qu'elle cache sous la surface. C'est après avoir vécu tout un été dans un camping dans le Finistère que j'ai eu cette idée de transformer une tente et d'explorer une faune et une flore fantasmée de la mer. Les mares des rochers renferment une grande richesse de vie dans très peu d'espace et c'est fascinant de l'observer du point de vue d'un enfant. Je souhaite donner envie au public de protéger la nature par le biais de l'émerveillement et c'est avec cette même naïveté et curiosité que j'aborde ce sujet.

Également collectionneur de disques vinyle et DJ, l'univers musical de *Plouf* sera empreint d'une certaine nostalgie des années 60 (exotica, musiques de films d'aventures), des mélodies simples et mystérieuses évocatrices de mondes sous-marins inconnus. Avec ce style en tête, ma musique sera aussi innovante et expérimentale.

Visuellement, je suis passionné par la science-fiction et le fantastique. Pour mon spectacle précédent *Allo Cosmos*, on était clairement dans la science-fiction classique d'exploration de l'espace, très connoté avec des séries ou des films comme *Star Trek* ou *2001, l'odyssée de l'espace*.

L'idée de ce nouveau spectacle est plutôt de faire en sorte que ce soit le point de vue qui rende le monde fantastique, grâce au principe de miniaturisation comme dans *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957) ou *Le voyage fantastique* de Richard Fleischer (1966). C'est assez naturellement que la magie nouvelle et la marionnette me sont venues en tête comme solution technique pour évoquer tout cela sur scène. Graphiste et vidéaste, je souhaite également utiliser les dernières technologies de mapping vidéo et de contrôle de lumière LED pour véritablement immerger le spectateur sous la mer. »

On appelle couramment mare résiduelle (ou flaque de marée) les petites mares d'eau stagnante formées dans des cavités rocheuses ou vaseuses après le passage d'une marée.



À LA CROISÉE DES DISCIPLINES

Après avoir fait se rencontrer son univers musical et la danse de Fanny Paris avec *Allo Cosmos*, Marc de Blanchard souhaite partir à la découverte d'autres disciplines artistiques. Dans cette nouvelle création, Marc de Blanchard imagine une collaboration avec un-e artiste travaillant autour de la marionnette.

Son envie est de créer l'illusion d'apparition d'animaux marins qui s'animent au plateau. L'idée n'est pas d'inventer de nouvelles espèces mais de garder une certaine vérité scientifique sur l'anatomie des animaux marins. Et que leur grande taille au plateau apporte un effet fantastique. Contrairement à la vidéo, ces animaux seront ainsi présents sur scène physiquement et ajouterons à l'émerveillement.

L'utilisation de matériaux légers comme le papier, le plastique ou le tissu sont envisagés pour faciliter le transport et la manipulation. Le pliage, voire l'origami peuvent être des pistes à explorer. Un certain réalisme sera conservé visuellement pour bien rendre compte du changement d'échelle.

Le manipulateur sera présent sur scène, caché ou à vue selon les essais réalisés en résidence.

C'est un véritable duo entre le marionnettiste et le musicien qui a lieu sur scène, de la même manière qu'une chorégraphie suit une partition musicale. La manipulation des marionnettes devra être synchronisée avec souplesse et légèreté.

Les prochains mois seront l'occasion de rencontres avec différent-es artistes pour trouver un partenaire de jeu et de création.



Croquis de Marc de Blanchard

L'UNIVERS SONORE

La musique de Marc de Blanchard est un **mélange de compositions électroniques et instrumentales**. Parfois très lentes (sous l'eau), parfois festives et enjouées. Mélange de synthétiseur et de samples enregistrés en direct grâce à une interface créée spécialement pour le spectacle qui permet d'enregistrer le son d'objets, d'instruments, de vinyles...



Interface conçue pour Allo Cosmos ©Claire Huteau

Différents univers sonores : sonorités 80's, **abstract hip-hop**, **techno**, **sample**. Certains passages musicaux dans les scènes sous l'eau seront très planants et calmes, mélange de cris de baleines et de sons de synthétiseurs magiques avec de l'écho (type Grand Bleu). Sur la plage, des sons de guitare hawaïenne, des percussions, des sons d'oiseaux, de vagues mélangés avec des sonorités plus modernes et électroniques.



INTERFACES MUSICALES

Pour *Plouf*, Marc de Blanchard imagine plusieurs interfaces au plateau afin de donner à voir son processus de composition en direct sur scène. Ces interfaces musicales sont inspirées du milieu marin. Et chacune apporte une couleur différentes. Marc de Blanchard sera conseillé et accompagné dans la construction de ces modules par Thomas Bliyet.



MODULE SOLO
ALGUE MUSICALE

MODULE PRINCIPAL
CLAVIER HUITRES

MODULE EXPERIMENTALE
CLAVIER VORTEX

INTERFACES MUSICALES

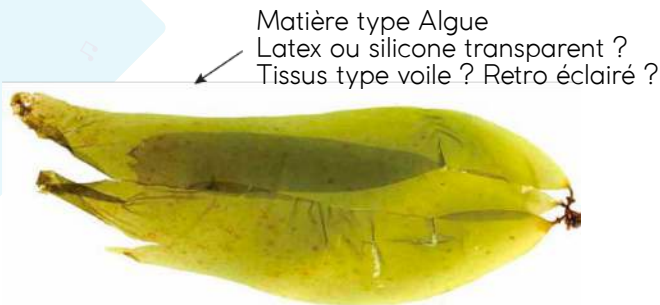
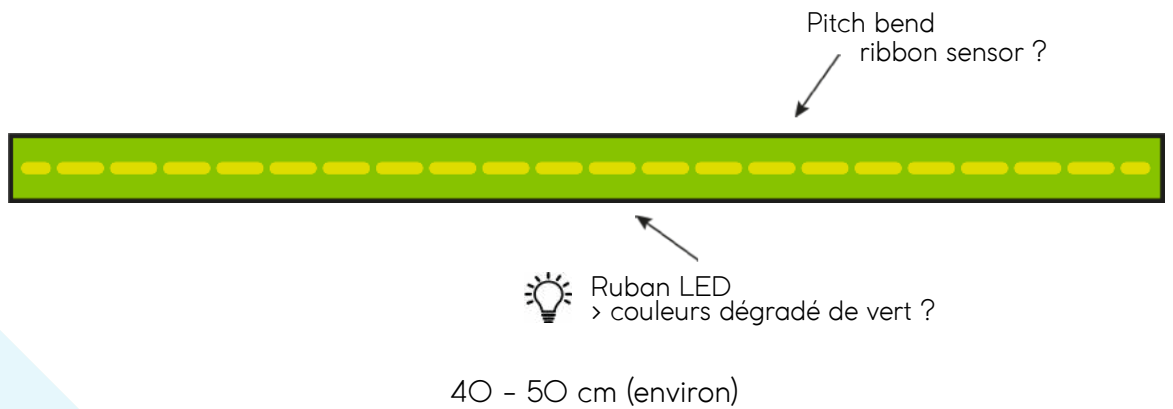
MODULE SOLO

ALGUE MUSICALE

Inspiré de la *steel guitar* ou *diddley bow*

Permet de jouer des notes longues et jouer sur le pitch en direct en mode glissendo

Effet « guitare Hawaïenne »



Référence d'instrument connu :

STEEL GUITAR

Diddley bow



[SoftPot Membrane Potentiometer](#) - 500mm

INTERFACES MUSICALES

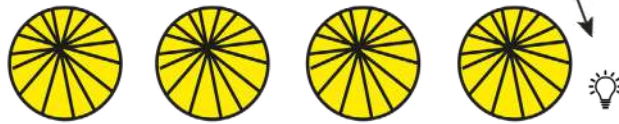
MODULE PRINCIPAL

CLAVIER HUITRES

= 2 claviers looper
filtres scènes

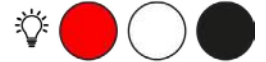


4x Gros potentiomètres (berniques)
= effets/filtres
Forme de bernique transparente et lumineuse



2 LOOPER MIDI

Comme le « Cosmophone »
= enregistre un clip MIDI sur une piste
x3 boutons (Type PAD translucide)
- Record (rouge)
- Play (clignote blanc en mode record puis reste allumé quand on arrête d'enregistrer) - Stop (s'allume et s'éteint blanc quand on appuie dessus)



3x boutons
Anémones molles ?

Instrument 1

Instrument 2

Instrument 3



x24 touches
mélodies /arpeggiators

x24 touches basses

Matière conductrice, métal ?
En forme d'huître sur
un rocher Translucide ?
Eclairage par dessous ?
Dalle LED ?



x10 boutons scènes
Pas trop gros (Ø 0,5-1cm)

Chaque bouton est lumineux



Référence matière huitres sur un rocher
berniques/boutons



Référence : Orgue avec 2 claviers

INTERFACES MUSICALES

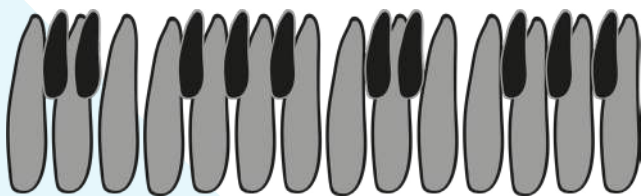
MODULE EXPÉRIMENTAL

CLAVIER VORTEX

Clavier expérimental
Drone, LFO... (Inspiré de l'organelle)



4x gros potentiomètres (bigorneaux)
= effets/filtres



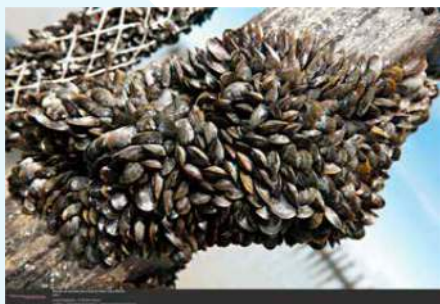
x24 touches mélodies/arpeggiators

Matière conductrice, métal ?
En forme de moules sur un rocher
Translucide ?
Eclairage par dessous ?
Dalle de LED

3x boutons (anémones ?)



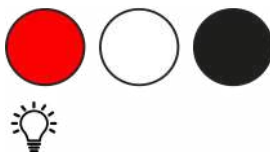
Référence matière bigorneaux moules



1 LOOPER MIDI ou Audio ?

x3 boutons (type PAD translucide)

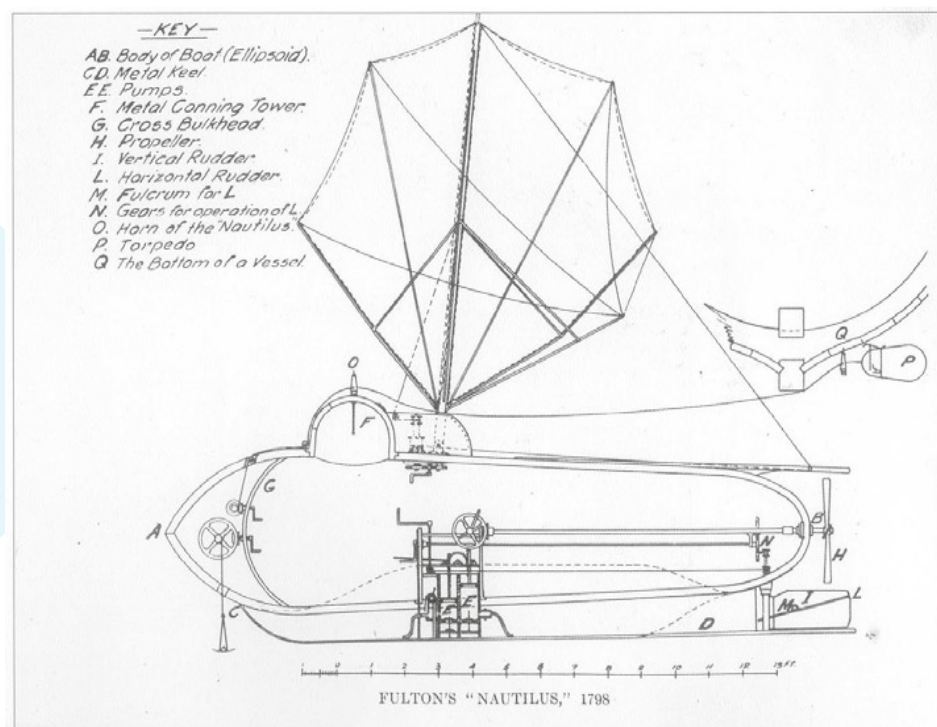
- Record (rouge)
- Play (clignote blanc en mode record puis reste allumé quand on arrête d'enregistrer)
- Stop (s'allume et s'éteint blanc quand on appuie dessus)



LA SCÉNOGRAPHIE

Plouf, c'est l'exploration d'une mare, la rêverie étonnante d'un personnage entouré d'animaux marins, le voyage depuis une tente, élément central du plateau et de cette expédition.

Les prochaines recherches permettront d'affiner les aspects techniques et esthétiques de ce décor. Marc de Blanchard réfléchit à la forme qu'il souhaite lui donner, plusieurs pistes sont en cours d'exploration, soit un univers 70's ou 80's très graphique et géométrique, ou un style tente « igloo » plus organique et actuel.



L'UNIVERS GRAPHIQUE

Artiste pluridisciplinaire, Marc de Blanchard crée des formats qui intègrent toujours un travail sur l'image projetée (au travers du video-mapping) et avec un soin particulier sur l'esthétique choisie en fonction de l'univers du spectacle.

Pour ce nouveau projet, il souhaite travailler sur un mélange entre analogique et numérique, manipulation en direct et mapping vidéo. Il imagine ainsi un nouveau dispositif de mapping avec un écran de bandes leds qui viendrait se superposer sur les marionnettes et également une intégration d'anciennes diapositives autour de la mer.



De la science-fiction des années 60 aux films d'animation des studios Ghibli en passant par l'univers rétro des *Vacances de Monsieur Hulot* de Jacques Tati ou encore de *Moonrise Kingdom* de Wes Anderson, Marc de Blanchard se nourrit de plusieurs références pour explorer les thématiques de la nostalgie, de l'enfance et du merveilleux.



Ponyo sur la Falaise - Hayao Miyazaki



Les Vacances de Monsieur Hulot - Jacques Tati



Moonrise Kingdom - Wes Anderson

L'ARTISTE

MARC DE BLANCHARD / MUSIQUE & ARTS VISUELS

Marc de Blanchard est spécialisé dans les projets multimédia. Artiste protéiforme (musicien, designer graphique et plasticien), il développe des univers curieux souvent inspirés par le domaine scientifique et biologique.

Il se fait connaître en tant que musicien en réalisant des mixes, des émissions de radio, des collages sonores, puis avec un premier projet familial *La sieste cosmique*. Sa musique est électronique mais s'imprègne de sons organiques pour former des rythmes et des mélodies entêtantes entre electronica, techno et rock'n'roll.

En 2019 sort sa première création pour le jeune public avec la chorégraphe Fanny Paris, *Allo Cosmos*. La rencontre entre l'univers musical et visuel de Marc et la danse contemporaine, une exploration dans l'espace pour les enfants dès 4 ans.

Cette création lui a permis de tourner partout en France et à l'étranger, devant de nombreuses classes et des familles, confirmant ainsi son envie de créer pour le jeune public.

- › **Construction des marionnettes** : Ivan Terpigorev (Collectif EMU)
- › **Conseils techniques et conceptions interfaces musicales** : Thomas Bloyet
- › **Conseils artistiques** : Étienne Saglio - Compagnie Monstre(s)

L'équipe de Plouf est en cours de constitution



CALENDRIER

JANVIER À AOÛT 2024

Phase d'écriture, temps de rencontres et recherche des partenaires

AUTOMNE 2024

résidences en milieu scolaire (en cours de confirmation)

JANVIER À JUIN 2025

Résidences plateau

AUTOMNE 2025

Sortie de création

